



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

**CONFLITOS MODERNOS: UM PRODUTO DIDÁTICO SOBRE O MODERNISMO E
A MODERNIZAÇÃO DA CIDADE DO RECIFE NOS ANOS 1920.**

Miguel Angelo Lago Passos

RECIFE,
2024

MIGUEL ANGELO LAGO PASSOS

**CONFLITOS MODERNOS: UM PRODUTO DIDÁTICO SOBRE O MODERNISMO E
A MODERNIZAÇÃO DA CIDADE DO RECIFE NOS ANOS 1920.**

Produto didático apresentado à Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial para a conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Orientadora: Prof^a Dr^a Lúcia Falcão Barbosa.

RECIFE,
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P289c Passos, Miguel Angelo Lago
CONFLITOS MODERNOS: UM PRODUTO DIDÁTICO SOBRE O MODERNISMO E A
MODERNIZAÇÃO DA CIDADE DO RECIFE NOS ANOS 1920. / Miguel Angelo Lago Passos. - 2024.
34 f. : il.

Orientadora: Lucia Falcao Barbosa.
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, , Recife,
2024.

1. Ensino de História. 2. Produto didático. 3. Modernismo. 4. Regionalismo. 5. Jogo. I. Barbosa, Lucia
Falcao, orient. II. Título

CDD

TERMO DE APROVAÇÃO

MIGUEL ANGELO LAGO PASSOS

CONFLITOS MODERNOS: UM PRODUTO DIDÁTICO SOBRE O MODERNISMO E A MODERNIZAÇÃO DA CIDADE DO RECIFE NOS ANOS 1920.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como pré-requisito da finalização da disciplina TCC II e obtenção de grau no Curso de Licenciatura Plena em História.

Prof. Dr^a Lúcia Falcão Barbosa
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Departamento de História

Prof. Ms. Sílvio Ricardo de Gouveia Cadena
Escola Pública Estadual Pedro Celso (Recife, PE)

Prof. Ms. Pedro Paulo Gomes Soares
Escola Pública Estadual de Ensino Fundamental Senador Humberto Lucena
(CG-PB)

Recife, 08 de março de 2024

AGRADECIMENTOS

Durante a criação e o desenvolvimento desse trabalho de conclusão pude contar com o apoio e a ajuda de diversas pessoas:

Primeiramente gostaria de agradecer à minha família, minha principal rede de apoio, que sempre me incentivou e me apoiou. Em especial à minha mãe Dayanna Amélia e ao meu pai, Paulo Henrique, que sempre me mostraram a importância dos estudos, me ensinaram sobre o poder da educação e nunca permitiram que eu desistisse. Também gostaria de agradecer ao meu irmão, Gabriel Francisco e minhas irmãs, Maria Clara e Ana Júlia. Crescer sendo o irmão mais velho é um processo de altos e baixos, cheio de desafio, mas, nos momentos mais tristes eu sei que não estou só.

Gostaria de agradecer à minha orientadora Prof. Dra. Lúcia Falcão, que me mostrou os caminhos e as ferramentas para um ensino de História democrático, lúdico e inovador.

Quem tem um amigo tem tudo e esse trabalho não seria uma realidade sem a mente extremamente criativa do meu grande amigo Antonio Saulo, com quem compartilho áudios enormes com ideias malucas que se tornam realidade nas mãos dele. Também gostaria de agradecer e dedicar esse trabalho a todos os amigos que fiz durante minha jornada acadêmica. Total gratidão a Maria Augusta, Andreelly Santiago, Ariadyne Souza, Gabriel Vinícius e Luiz Henriky, que estavam sempre dispostos a me dar a mão, me ouvir e me ajudar. Também sou grato à Isabel Rocha, pelos conselhos ao longo da jornada, a Rafaely Tenório, pela paciência e fé, a Gabrielly Barros, por representar a razão nos meus momentos de fortes emoções.

Agradeço aos mestres e professores da educação básica Sílvio Cadena e Pedro Soares por participarem da minha banca de defesa de TCC. E, por fim, mas não menos importante, gostaria de agradecer e dedicar esse trabalho a todos os alunos com quem tive o prazer de compartilhar o espaço da sala de aula. Vocês me inspiram e me ensinam e eu espero fazer o mesmo por vocês.

RESUMO

Este produto didático propõe um jogo, para estudantes do 9º ano do ensino fundamental II, sobre o Brasil Republicano no início do século XX. O jogo, que utiliza um tabuleiro e cartas como plataforma, se passa em Recife, na década de 1920, e tem como pretensão inserir os estudantes nas discussões sobre as diferentes concepções ligadas ao Movimento Modernista em Recife, Pernambuco, assim como mostrar algumas das mudanças presentes na cidade ligadas aos processos de modernização dos espaços e suas consequências na forma de lazer da sociedade. Através do jogo, os estudantes poderão compreender o impacto de algumas invenções modernas na formação de novos padrões de convivência urbana, assim como poderão participar diretamente dos debates ligados aos diferentes projetos de modernismo brasileiro. A trama principal do jogo é inspirada nos conflitos intelectuais entre Gilberto Freyre e Joaquim Inojosa, que disputavam ideias sobre o que representaria, no âmbito intelectual, cultural e artístico, uma identidade autêntica brasileira, nordestina e pernambucana. Enquanto Freyre defendia um modernismo ligado à tradição regional e ao passado, Inojosa apoiava uma ruptura com o passado para construção de um modernismo ligado às novas invenções trazidas pela modernização. Sendo assim, o intuito do jogo é apresentar informações que irão contribuir para a construção de alguns conceitos históricos, como de modernização, modernismo e modernidade.

Palavras-chave: Ensino de História, Produto didático, Modernismo, Regionalismo, Jogo.

ABSTRACT

This didactic product proposes a game, for students of the 9th grade of elementary school, about Republican Brazil in the early twentieth century. The game, which uses a board and cards as a platform, takes place in Recife, in the 1920s, and aims to insert students in discussions about the different conceptions linked to the Modernist Movement in Recife, Pernambuco, as well as to show some of the changes present in the city linked to the processes of modernization of spaces and their consequences in the form of leisure in society. Through the game, students will be able to understand the impact of some modern inventions in the formation of new patterns of urban coexistence, as well as be able to participate directly in the debates related to the different projects of Brazilian modernism. The main plot of the game is inspired by the intellectual conflicts between Gilberto Freyre and Joaquim Inojosa, who disputed ideas about what would represent, in the intellectual, cultural and artistic spheres, an authentic Brazilian, Northeastern and Pernambuco identity. While Freyre defended a modernism linked to regional tradition and the past, Inojosa supported a rupture with the past in order to build a modernism linked to the new inventions brought about by modernization. Therefore, the purpose of the game is to present information that will contribute to the construction of some historical concepts, such as modernization, modernism and modernity.

Keywords: History teaching, Didactic product, Modernism, Regionalism, Game.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	05
RESUMO	06
ABSTRACT	07
SUMÁRIO	08
1.INTRODUÇÃO	09
2.MODERNISMO E MODERNIZAÇÃO: O Recife em 1920	11
3.ORIENTAÇÕES PRÉ-JOGO	13
4.APRESENTAÇÃO DO JOGO	14
4.1 O objetivo do jogo	14
4.2 Os materiais	15
4.3 As cartas	15
4.3.1 Cartas personagens	16
4.3.2 Cartas manifestos	16
4.3.3 Carta da cidade	18
4.4 Instruções	20
5.ORIENTAÇÕES PÓS-JOGO	22
6.LAYOUT	23
6.REFERÊNCIAS	31

1. INTRODUÇÃO

Podemos afirmar que é perceptível um aumento do desinteresse dos alunos em relação às aulas de História. A educação bancária muitas vezes soma-se ao estereótipo das aulas de História de tradição verbalista, onde o professor de história narra histórias fechadas sobre o passado. Por centrar-se na história do Estado Nação, essa narrativa ainda prioriza datas e grandes figuras e não incentiva o pensamento crítico. Todos estes elementos elencados acabam por afastar ainda mais os jovens desses conteúdos curriculares. Desde o período de redemocratização, nos anos 80 do século passado, podemos perceber um sentido de urgência nos debates sobre novas práticas educativas para ensino de História, que desenvolvam não só o pensamento crítico, mas também a criatividade, a sensibilidade e a inovação dos estudantes (SILVA, GIACOMONI, et al., 2020).

(...) é preciso deslocar os processos educativos para além da fragmentação, da rotina, da repetição, da monotonia, da massificação. É preciso reinventar uma prática educativa que seja fundamentada na dúvida, ou seja, no questionamento das certezas, dogmas e do mundo que nos circunda (SILVA; GIACOMONI, et al. 2020, p. 377)

Nilton Pereira e Marcello Giacomoni (2018, p. 10) destacam como um dos fatores que afastam os estudantes das aulas de História o distanciamento temporal do aluno para com o assunto abordado. Porém, há um perigo ao tentar traçar essa relação entre o assunto abordado e a história vivida dos alunos, pois facilmente o professor poderia gerar um anacronismo. É preciso, então, que o aluno entenda a formação desse conceito histórico, compreendendo a temporalidade em que aquele conceito nasce, estando inserido num tempo no qual o conceito foi criado.

Pensar historicamente é dispor-se em abertura, é constituir uma subjetividade como abertura, o que se realiza com um exercício de padecimento e amor diante de um passado sempre reconstruído; é se desprender das determinações do presente, num deslocamento que toma o passado como a absoluta abertura, uma contínua fenda que se deixa interpretar na direção de constituição de futuros, no lugar incerto do “eu outro”, na esteira imprevisível de criação de novos modos de vida. (GIACOMONI; PEREIRA, 2018, p. 13)

O diálogo entre o campo do ensino-aprendizagem de história e os jogos começou a se estabelecer durante a década de 1990. Entretanto, podemos dizer que aproximação entre os jogos e a História, apesar de muito recente, vem

crescendo nas produções acadêmicas – seja em artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado ou teses de doutorado (SILVA, GIACOMONI, et al., 2020). Além de ser uma prática que entusiasma os discentes, pois os jogos estão presentes no seu cotidiano, a gamificação, com uma boa fundamentação teórica, pode resultar num processo de aprendizagem lúdico e de qualidade, no qual o aluno pode agir ativamente nessa construção. Segundo Silva e Giacomoni (2020), a linguagem lúdica dos jogos, além de provocar um entusiasmo nos estudantes, por representar uma abordagem de ensino diferente do tradicional, também abre possibilidades para que novas perspectivas e debates do conteúdo histórico escolar possam desabrochar.

Durante a realização do estágio obrigatório na turma do 9º ano do ensino fundamental, na Escola Particular Academia São Mateus do Janga Ltda, ao observar o capítulo referente à Primeira República Brasileira (1889-1930), pude notar duas situações as quais me deixaram intrigado. A primeira, relacionada à abordagem do conteúdo: ele enfatizava sobretudo a esfera política, demonstrando uma lacuna sobre a produção cultural brasileira do começo do século XX e seu impacto na história do país, sendo este aspecto sociocultural restrito a um pequeno box de informações sobre a Semana de Arte Moderna de São Paulo, em 1922. Em segundo lugar, o distanciamento dos alunos para com o assunto abordado. Mesmo ao falar sobre um período de intensas transformações, por conta da abordagem do livro didático direcionada à formação do Estado Nação - que foca apenas nas grandes transformações políticas da época -, é perceptível a distância dos alunos e de sua realidade com o tema apresentado, sobretudo relação à cultura de sua região e seu impacto na história nacional.

Uma das competências específicas de História para o Ensino Fundamental proposta pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diz respeito ao processo de compreensão de acontecimentos históricos, as relações de poder e os processos e mecanismos de transformação e manutenção de estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo. Ainda utilizando as habilidades e competências da BNCC, para ilustrar e justificar a proposta do trabalho, podemos utilizar, dentre tantas outras, as habilidades que propõem “descrever e contextualizar os principais aspectos sociais, culturais, econômicos e políticos da emergência da República no Brasil” (EF09HI01), “caracterizar e compreender os ciclos da história republicana, identificando particularidades da história local e

regional até 1954” (EF09HI05) e, por fim, “identificar os processos de urbanização e modernização da sociedade brasileira e avaliar suas contradições e impactos na região em que vive” (EF09HI05) (BNCC, 2018).

É comum que, ao trabalhar o recorte do final do século XIX e começo do século XX no Brasil em sala de aula, o professor traga uma abordagem essencialmente política e econômica acerca dessa fase, fato que acaba por distanciar os alunos do Ensino Fundamental do conteúdo histórico escolar. É de suma importância que os alunos tenham contato com as questões políticas da época, porém mostra-se necessário repensar essa narrativa e essa abordagem, adicionando outras nuances e camadas ao debate. Afinal, os processos de modernização das cidades, a movimentação cultural, as transformações nas formas de vida nas cidades, seus prazeres e lazeres, interferem e influenciam a esfera política tão presente nos livros didáticos.

Além disso, deve-se refletir sobre a importância de se desenvolver novas estratégias para ensino de História, na qual os alunos possam participar diretamente do processo de ensino-aprendizagem, resultando numa melhor compreensão de conceitos e processos históricos. O desenvolvimento de jogos como uma prática educacional alternativa para ensino de História vem sendo bastante discutido e tem se mostrado muito eficaz, uma vez que o aluno participa ativamente da construção desse conhecimento. E através desses mecanismos, o aluno pode encontrar uma maior facilidade para compreender conceitos históricos, como os de modernidade, modernização e modernismo.

2. MODERNISMO E MODERNIZAÇÃO: O RECIFE EM 1920.

O período entre a Proclamação da República, em 1889, e a revolução de 1930, também conhecido como a primeira república brasileira, é marcado por fortes transformações políticas, econômicas, sociais e culturais. A revolução científico-tecnológica vivenciada no final do século XIX e começo do século XX, que trazia inovações relacionadas à eletricidade e ao petróleo, é um fator que potencializa essas transformações e provoca mudanças drásticas, sobretudo, nas capitais brasileiras. O surgimento dos veículos automotivos, a iluminação elétrica, o

telefone, o rádio e o cinema, dentre tantos outros exemplos, marcam essas mudanças socioculturais que alteram as dinâmicas nas grandes cidades.

A cidade do Recife não fica de fora desse movimento de modernização, bem como não fica alheia aos movimentos estéticos e artísticos propostos pelo modernismo. O começo do século XX também marca, na história de Recife, o desenvolvimento de reformas urbanas na cidade, como a abertura de largas avenidas, o processo de saneamento da cidade e o embelezamento de alguns espaços – como ruas e praças públicas (COUCEIRO, 2003, p. 14).

No campo da produção artística e intelectual, a busca pela brasilidade também se fazia presente, sendo uma marcada, por exemplo, pelas ideias de valorização da cultura regional, propagadas por Gilberto Freyre, ou a proposta de inovação “futurista” na estética artística, que tem, no Recife, como um dos seus principais defensores Joaquim Inojosa. A imprensa também exerce um papel fundamental nesses debates públicos, pois representa um lugar de manifestação social e política aberta a um público extenso (OLIVEIRA, 2018). Muitas das mudanças vivenciadas durante o século XX, sejam elas políticas ou sociais, estão documentadas nos jornais produzidos na época em questão.

Antonio Paulo Rezende, em seu livro “(Des)encantos modernos: Histórias da cidade do Recife na década de vinte”, apresenta uma leitura que contribui para essa discussão sobre a ideia de modernidade e seus desdobramentos no âmbito social. Um dos debates presentes na obra ilustram como esses processos históricos ressoam no cotidiano da cidade:

A modernidade e todas as suas possíveis derivações têm sua materialidade que atinge o cotidiano da sociedade e modifica as relações sociais. As suas repercussões, a sua penetração nos múltiplos espaços do fazer político, social, econômico dizem muito das relações de poder existentes. Efetivamente, é um processo contraditório, cria conflitos, destrói valores, inventa concepções de mundo e de vida. (REZENDE, 1997, p. 117)

Dessa forma, podemos entender que mudanças materiais como as que ocorrem nos espaços públicos do Recife, no início do século XX, provocam transformações para além daquilo que está sendo visto. A modernização dos espaços tem consequências nas relações das pessoas e na própria ideia daquilo que é moderno naquele tempo, um conceito que vai transformando-se durante toda História.

É comum que, ao tratar deste recorte temporal em sala de aula, o professor ressalte as transformações ocasionadas no sul e sudeste, e, ao falar sobre as movimentações culturais geradas a partir do movimento modernista, dê ênfase à Semana de Arte Moderna de São Paulo, em 1922, deixando de lado como essas mudanças ressoam em outras regiões do Brasil.

O Movimento Modernista no Brasil se configura pela busca por uma identidade nacional original e autêntica. E a cidade do Recife não fica alheia a essas movimentações nos cenáculos intelectuais e artísticos da cidade. Os conflitos intelectuais entre Gilberto Freyre e Joaquim Inojosa utilizam os jornais como espaço de discussões – que também animam cafés e vernissages. Apesar de ambos autores buscarem por essa consciência / identidade nacional, enquanto Freyre acreditava que essa originalidade brasileira vinha por meio da valorização do passado e das tradições, descrito pelo próprio como um “regionalismo tradicionalista a seu modo modernista”, por sua vez Inojosa defendia uma originalidade que rompia com esse passado e olhava para o futuro como uma chance de construção de uma identidade autêntica e verdadeiramente brasileira.

Entender o processo de modernização da cidade, através da mudança intrínseca dos valores e interesses, e da ascensão do movimento modernista e seus ecos para além de São Paulo, aproxima o aluno de um tema que, até então, não se relacionava com a história do espaço que o cerca (sua cidade). Ao inserir o aluno nessa narrativa, podemos potencializar a compreensão de conceitos e debates históricos, como os conflitos entre o moderno e o tradicional na época em questão, e contribuir para a formação de uma memória coletiva acerca da história de sua própria cidade. Entendendo os sonhos e as expectativas da população da época a respeito das transformações e dos processos de modernização da cidade, assim como a ideia de modernidade (como o ideal de progresso e de ampliação da democracia), podemos contribuir para uma nova leitura da história da cidade e, conseqüentemente, intensificar a relação do ensino-aprendizagem de História e seus conceitos.

3. ORIENTAÇÕES PRÉ-JOGO

Antes que se inicie o jogo é importante que os alunos já tenham um conhecimento prévio sobre o contexto no qual o jogo se insere. Como dito

anteriormente, o jogo tem como pano de fundo a cidade do Recife na década de 1920 e traz como principais elementos o processo de modernização da cidade e os conflitos gerados pelas diferentes ideias de modernidade da época. Sendo assim, o jogo se insere no contexto da Primeira República Brasileira (1889 - 1930), mas também incita uma interdisciplinaridade com as Artes e, até mesmo, com a Literatura.

É interessante que o professor, ao trabalhar sobre esse recorte com os alunos, contextualize as mudanças presentes nas cidades brasileiras durante o começo do século XX e incentive os alunos a pensarem como algumas das invenções da época (eletricidade, telefone, rádio, cinema, automóveis etc.) provocam mudanças nas relações sociais do período, na estrutura da cidade e nas formas de lazer da sociedade.

Também é importante que o professor apresente aos alunos o cenário intelectual do Recife em 1920, principalmente nos conceitos distintos de modernismo pregados por Gilberto Freyre e Joaquim Inojosa, descritos anteriormente. É esse conflito entre um modernismo passadista e um modernismo futurista que se movimenta o jogo.

Os objetivos pedagógicos do jogo podem ser definidos como: 1) Compreender as mudanças geradas pela modernização do Recife, no início do século XX, observando-se as transformações nos valores e no divertimento dos habitantes da cidade; e, 2) Entender o movimento modernista para além da semana de arte moderna de São Paulo, em 1922, percebendo como esse movimento artístico ecoa na cidade do Recife nos anos 20.

4. APRESENTAÇÃO DO JOGO

Nesse jogo o professor será o mediador da partida e das discussões. Os alunos deverão se dividir em cinco grupos. Antes do início da partida os grupos devem puxar aleatoriamente uma Carta Personagem. Essa carta ditará qual movimento intelectual cada grupo deve representar: Modernista ou Regionalista. Porém, um dos grupos pegará a carta Coringa, que não indica nenhum dos dois movimentos. Este grupo “Coringa” fica livre para decidir, durante a partida, por um dos movimentos. As Cartas Personagens de cada grupo devem ser mantidas em segredo até a discussão final do jogo.

O jogo não tem uma quantidade limite de rodadas e só se encerra quando um dos grupos/jogadores reunir as três Cartas Manifesto, referentes ao movimento previsto na sua Carta Personagem e consiga chegar na sede de um dos jornais apontados no tabuleiro (Diário de Pernambuco ou Jornal do Commercio) para publicação de um manifesto em defesa do seu movimento.

4.1 - O OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é que os jogadores consigam coletar as 3 (três) cartas Manifesto, referentes ao movimento ao qual foi destinado no início do jogo através da Carta Personagem (Modernista ou Regionalista), e as leve até um dos jornais da época. Sendo assim, todos começam o jogo do mesmo ponto de início, sinalizado no tabuleiro e, para ganhar, precisam coletar as cartas descritas anteriormente e parar em um dos quadrantes sinalizados como sedes de jornais da época (Diário de Pernambuco ou Jornal do Commercio) para publicação de suas ideias.

4.2 - OS MATERIAIS

O jogo é composto pelos seguintes materiais:

- 1 (um) Manual;
- 1 (um) Tabuleiro;
- 2 (dois) Dados;
- 5 (cinco) peões;
- 5 (cinco) Cartas Personagens: 2 Modernistas, 2 Regionalistas e 1 Coringa;
- 35 (trinta e cinco) Cartas Manifesto: 15 Modernistas, 15 Regionalistas e 5 Coringas;
- 45 (quarenta e cinco) Cartas da Cidade: 15 Cartas distintas triplicadas;

4.3 - AS CARTAS

O jogo conta com três tipos de cartas: cartas personagens, cartas manifesto e cartas da cidade.

As **Cartas Personagens** são distribuídas de forma aleatória antes de iniciar a partida do jogo e devem ser mantidas em segredo pelos jogadores até o final. Essas cartas personagens servem para orientar qual dos movimentos, regionalista ou modernista, o jogador deverá representar e, por conseguinte, deverá coletar cartas

manifesto durante o jogo e, conseqüentemente, defender seu movimento no final da partida. As **Cartas Manifesto** contêm trechos que refletem características do movimento modernista ou do movimento regionalista. As **Cartas da Cidade** trazem informações sobre os locais citados no tabuleiro, algumas dinâmicas presentes no cenário no jogo, e que podem, ou não, conter algum tipo de consequência para os jogadores durante a partida.

É importante ressaltar que, durante a partida, os jogadores só podem ficar com, no máximo, três Cartas Manifesto na mão. Caso o jogador já tenha pegado três cartas, mas não tenha alcançado o objetivo do jogo, ele deve descartar uma Carta Manifesto antes de pegar uma nova. As Cartas da Cidade não devem ficar com o jogador e devem sempre ser lidas em voz alta para todo grupo e, em seguida, embaralhadas de volta na pilha a qual pertence.

4.3.1 - CARTAS PERSONAGENS

As Cartas Personagens são compostas por três tipos: Modernista, Regionalista e Coringa. Essas cartas são distribuídas antes da partida iniciar e servem para que o jogador identifique qual movimento ele terá que defender durante o jogo. O jogador que pegar a carta do Coringa poderá escolher, durante a partida, qual movimento irá defender.

4.3.2 - CARTAS MANIFESTO

I. REGIONALISTA

Os participantes defensores do Movimento Regionalista devem recolher cartas que contêm trechos adaptados do Manifesto Regionalista Tradicionalista a seu Modo Modernista (1926) de Gilberto Freyre. Caso um jogador que esteja defendendo o Movimento Modernista pegue uma dessas cartas, ele deve manter na mão e tentar descartá-la quando pegar novas Cartas Manifesto. As cartas ligadas ao Movimento Regionalista são:

1. O sentido tradicional do Brasil vem desaparecendo sob uma onda de falso modernismo. Procuramos defender esses valores e essas tradições, isto sim, do perigo de serem de todo abandonadas. Talvez não haja região no Brasil que exceda o Nordeste em riqueza de tradições.

2. O Brasil é isto: combinação, fusão, mistura. E o Nordeste tem o direito de considerar-se uma região que já grandemente contribuiu para dar à cultura brasileira autenticidade e originalidade, pois representa essa fusão, essa mistura de sangue e valores que ainda fervem: portugueses, indígenas, franceses, africanos, holandeses etc.
3. Queremos museus regionais com panelas de barro, cachimbo de matutos, sandálias de sertanejos, figuras de cerâmica, bonecas de pano. Precisamos exaltar bumbas-meu-boi, maracatus, mamulengos, pastoris e clubes populares de carnaval, em vez de modernices trazidas do exterior, defendidas pelos futuristas que imitam cegamente as novidades estrangeiras.

II. MODERNISTA

Os grupos defensores do Movimento Modernista devem recolher cartas que contenham trechos adaptados dos artigos e palestras de Joaquim Inojosa, em especial o “A Arte Moderna” (1924) e “O Brasil Brasileiro” (1925). Caso um jogador que esteja defendendo o Movimento Regionalista pegue uma dessas cartas, ele deve manter na mão e tentar descartá-la quando pegar novas Cartas Manifesto. As cartas ligadas ao Movimento Modernista são:

1. Uma atmosfera de modernidade toma conta das capitais civilizadas do Brasil, formada por uma ânsia rápida, intensa, de originalidade. Isso pode ser explicado pelo pensamento de fazer alguma coisa da época atual. É preciso destruir para construir. Para que o século vinte não seja uma repetição do século passado. A construção de uma nacionalidade enriquecedora exige compromisso com os tempos modernos!
2. Podemos superar a oposição que acha mais fácil imitar do que criar. Nós somos a geração de hoje: ou nos entregam o Brasil, ou o arrancamos das mãos desses passadistas, de inteligência dominada pelo frio da velhice, e que se julgam com o direito de guiá-lo somente porque são filhos mais velhos. Andar com os velhos é envelhecer com eles!

3. Envolver-se com a tradição e o passado é voltar-se para a imitação, é reproduzir um Brasil que é muito pouco nosso, porque o construímos auxiliados por elementos a que ainda hoje nos aprisiona, dos quais nós procuramos desprender hoje. O pensamento humano não se acorrenta. Não vivemos mais no século de carros de boi, mas sim no do automóvel e do aeroplano. Vamos erguer vôo para o futuro!

III. CORINGA

A Carta Coringa representa um elemento surpresa. Existe uma **Carta Coringa Personagem**: o grupo que a recolhe poderá escolher em segredo a qual movimento se filiar (Modernista ou Regionalista). E existe a **Carta Coringa Manifesto**: independente se o jogador for Modernista, Regionalista ou Coringa, essa carta representa o elo que conecta os dois movimentos e serve para substituir uma das Cartas Manifesto:

1. Tanto o Modernismo quanto o Regionalismo no Brasil se caracterizam pelo seu empenho em encontrar uma identidade da nação e, conseqüentemente, pela busca de uma expressão artística nacional autêntica e original.

4.3.3 - CARTAS DA CIDADE

As Cartas da Cidade têm como objetivo inserir os jogadores na atmosfera de mudanças e permanências da cidade do Recife, em especial do bairro de Santo Antônio, durante a segunda metade da década de 1920. Essas cartas apresentam alguns lugares que estão presentes no tabuleiro e introduzem de forma breve sua contribuição para a manutenção de tradições ou para construção de novos padrões de convivência social. Além disso, algumas das cartas contém conseqüências que podem ajudar ou prejudicar os jogadores durante a partida. As Cartas da Cidade são:

1. **Confeitaria Crystal** - Atualmente só se fala em chá-dançante! Realizados nas confeitarias da cidade, os chá-dançantes são sucesso entre os rapazes e as moças. Esses eventos podem ser uma ótima forma de se divertir e de conhecer novas pessoas. Nosso povo nem gosta de chá, mas quem não gosta de um chá-dançante?

2. **Café Lafayette** - A esquina Lafayette é um grande ponto de encontro para intelectuais discutirem suas ideias sobre os valores da época. As discussões sobre o modernismo têm se acirrado, será que você seria capaz de defender seus ideais no final? **Vá direto até o Café Lafayette e troque suas Cartas Manifesto com um jogador da sua escolha.**

3. **Cine Royal** - O escurinho do cinema é um lugar ideal para trocar bilhetinhos apaixonados pelas poltronas, mas também abre espaço para pequenos furtos de objetos que as pessoas que não estão acostumadas com o local colocavam na cadeira. **Escolha um jogador e troque uma de suas Cartas Manifesto com ele.**

4. **Teatro de Santa Isabel** - O Teatro de Santa Isabel é palco para vários tipos de exposições artísticas. Concertos de violino, flauta, piano e apresentações diversas fazem do local um ótimo ponto para aqueles que apreciam as artes. **Pegue uma Carta Manifesto.**

5. **Praça Joaquim Nabuco** - Repentistas vindos do interior do estado estão trazendo suas poesias carregadas de regionalismos para as cidades; locais públicos de lazer, viram seus palcos. Essa paisagem demonstra o encontro do moderno com o popular.

6. **Praça da Independência** - As invenções modernas têm mudado um pouco as diversões na cidade. Várias pessoas têm se reunido na Praça da Independência para ouvir o rádio transmitido pela sede do Diário de Pernambuco.

7. **Praça da República** - Os piqueniques nas praças públicas são considerados elegantes festas ao ar livre e têm se tornado cada vez mais populares. Eles também podem ser ótimos espaços para compartilhar ideias sobre a modernização da cidade e o modernismo nas artes. **Dê uma espiada nas Cartas Manifesto de um jogador à sua escolha.**

8. **Igreja Nossa Senhora da Conceição dos Militares** - A igreja se ergue com sua belíssima e tradicional arquitetura, uma herança histórica no meio da cidade. Na sombra projetada na frente da igreja, uma mulher vende mungunzá e tapioca, comidas típicas de um nordeste riquíssimo em história e tradição.
9. **Sede do Diário de Pernambuco** - O Diário de Pernambuco, que tem sua sede localizada na Praça da Independência, tem representado um importante espaço de discussão intelectual para aqueles que defendem diferentes formas de se pensar a construção da identidade nacional. Você é mais Regionalista ou Modernista? **Pegue uma Carta Manifesto.**
10. **Sede do Jornal do Commercio** - A imprensa vem exercendo um papel fundamental na divulgação das mudanças que estão ocorrendo na cidade. O jornal também vem sendo um importante espaço para divulgação de ideias dos intelectuais da época. **Pegue uma Carta Manifesto.**
11. **Lyceu de Artes e Ofícios** - O Lyceu de Artes e Ofícios é um ótimo lugar para aprender um pouco mais sobre arte. Que tal você indicar alguém que precisa de um pouquinho mais de estudo antes de continuar nessa jornada modernista? **Escolha um jogador para ficar uma rodada sem jogar.**
12. O carnaval é, talvez, uma das festas mais famosas da cultura popular Pernambucana. Uma troça carnavalesca está passando na rua, com seus estandartes, pessoas fantasiadas e muita música. Pelo visto você se distraiu e deixou cair uma carta. **Descarte uma Carta Manifesto.**
13. Os bondes elétricos têm facilitado muito a locomoção pela cidade. É possível passar pelos principais pontos da cidade de forma rápida e prática. Mas nem sempre as invenções modernas vão te ajudar: um bonde acabou de quebrar na sua rua e talvez isso demore um pouco. **Fique uma rodada sem jogar.**
14. A modernidade tem mudado a dinâmica urbana e facilitado a locomoção pela cidade. Com os bondes é possível passear e admirar as belezas da cidade

que carrega sua tradição histórica, mas também se abre para as novas invenções. **Pegue o bonde elétrico e vá direto para o primeiro quadrante de uma rua de sua escolha.**

15. É muito comum que, às 17 horas, as pessoas saiam para passear na Rua Nova, como uma forma de mostrar o que está na moda, além de procurar pretendentes. Será que você tem um tempinho para um passeio? **Pegue o bonde e escolha uma parada na Rua Nova.**

4.4 - INSTRUÇÕES

1. Forme 5 grupos;
2. Distribua aos grupos 5 Cartas Personagens aleatoriamente;
3. Cada grupo escolhe um peão e o posiciona no quadrante de início;
4. Joga-se o dado para saber a ordem de jogadas;
5. Com a ordem definida, inicia-se o jogo;
6. Joga-se o dado e caminha-se com o peão pela quantidade de quadrantes definida pelo número sorteado;
7. O jogador não pode andar para trás, só poderá seguir a trilha no sentido indicado no ponto de partida no tabuleiro;
8. Ao entrar nos quadrantes sinalizados com “Manifesto” o jogador deve pegar uma Carta Manifesto;
9. Ao cair em um dos quadrantes que representam locais da cidade, o jogador deve pegar uma Carta da Cidade.
10. O objetivo do jogo é que os jogadores consigam coletar 3 (três) cartas Manifesto distintas referentes ao movimento ao qual foi destinado no início do jogo através da Carta Personagem. (Ex: O grupo que pegou a Carta Personagem “Regionalista” deve recolher três Cartas Manifesto diferentes sobre o Regionalismo)
11. Conforme a partida for acontecendo e o jogador estiver coletando suas Cartas Manifesto, ele deve manter no máximo 3 (três) cartas desse tipo na mão;
12. Caso o jogador já tenha coletado as 3 (três) cartas, mas ainda não tenha atingido o objetivo do jogo, quando ele pegar uma nova Carta Manifesto ele

deve descartar uma, que deverá ser embaralhada de volta na pilha com suas cartas semelhantes.

13. A Carta Manifesto “Coringa” serve como um facilitador, podendo substituir apenas uma Carta Manifesto, porém o jogador não pode ganhar o jogo com 3 (três) Cartas Manifesto “Coringa”; (Ex: O jogador pode ganhar o jogo tendo duas Cartas Manifesto referente ao seu movimento e uma Carta Manifesto “Coringa”)
14. As Cartas da Cidade não devem ficar com o jogador e devem sempre ser lidas em voz alta para todo grupo e, em seguida, embaralhada de volta na pilha a qual pertence.
15. O jogador que conseguir reunir as 3 (três) Cartas Manifesto do movimento definido pela Carta Personagem no início do jogo deve continuar jogando o dado até parar em um quadrante da Sede do Diário de Pernambuco ou da Sede do Jornal do Commercio para ganhar o jogo.

5. ORIENTAÇÕES PÓS-JOGO

Recomenda-se que, ao final do jogo, quando o primeiro grupo reunir as três Cartas Manifesto e conseguir divulgá-la num Jornal, o professor disponha de alguns minutos para que cada grupo possa articular e discutir suas ideias envolvendo o que foi aprendido. Uma forma de provocar ainda mais as habilidades dos alunos é distribuindo folhas para que eles possam produzir um manifesto escrito, com o auxílio das Cartas Manifesto coletadas durante o jogo e o conhecimento adquirido sobre os costumes, tradições e inovações da cidade durante a partida.

Posterior a essa produção, o professor poderá mediar um debate em sala, em que os alunos consigam apresentar os manifestos produzidos para, então, defender o movimento ao qual foram apresentados. O professor, mais uma vez, assume o papel de mediador, conduzindo o debate e deixando que os alunos apresentem o que foi entendido durante o jogo.

Para dinamizar ainda mais o processo de ensino-aprendizagem é interessante que o grupo que tenha pego a Carta Personagem “Coringa” também produza um manifesto sobre o movimento intelectual ao qual decidiu defender durante a partida, mas só revele sua escolha após toda a discussão.

6. LAYOUTS

Layout do tabuleiro e das cartas do jogo estão disponível para download no link:
https://drive.google.com/drive/folders/129O_DJr4eFI9mgHRXX2AI-T7xBGdideO?usp=drive_link



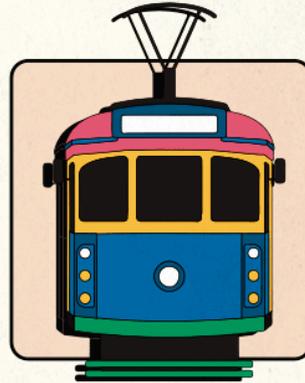
(FRENTE E VERSO DO MANUAL)



(TABULEIRO)



Regionalismo



Modernismo



Coringa



***Conflitos
Modernos***

(FRENTE E VERSO DAS CARTAS PERSONAGEM)

1



Regionalismo

O sentido tradicional do Brasil vem desaparecendo sob uma onda de falso modernismo.

Procuramos defender esses valores e essas tradições, isto sim, do perigo de serem de todo abandonadas.

Talvez não haja região no Brasil que exceda o Nordeste em riqueza de tradições.

2



Regionalismo

O Brasil é isto: combinação, fusão, mistura.

E o Nordeste tem o direito de considerar-se uma região que já grandemente contribuiu para dar à cultura brasileira autenticidade e originalidade, pois representa essa fusão, essa mistura de sangue e valores que ainda fervem: portugueses, indígenas, franceses, africanos, holandeses, etc.

3



Regionalismo

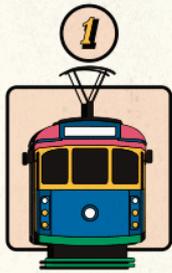
Queremos museus regionais com panelas de barro, cachimbo de matutos, sandálias de sertanejos, figuras de cerâmica, bonecas de pano.

Precisamos exaltar bumbas-meu-boi, maracatus, mamulengos, pastoris e clubes populares de carnaval, em vez de modernices trazidas do exterior, defendidas pelos futuristas que imitam cegamente as novidades estrangeiras.



Coringa

Tanto o Modernismo quanto o Regionalismo no Brasil se caracterizam pelo seu empenho em encontrar uma identidade da nação e, conseqüentemente, pela busca de uma expressão artística nacional autêntica e original.



Modernismo

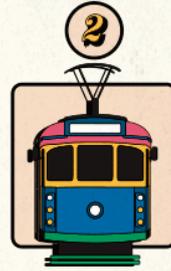
Uma atmosfera de modernidade toma conta das capitais civilizadas do Brasil, formada por uma ânsia rápida, intensa, de originalidade.

Isso pode ser explicado pelo pensamento de fazer alguma coisa da época atual.

É preciso destruir para construir.

Para que o século vinte não seja uma repetição do século passado.

A construção de uma nacionalidade enriquecedora exige compromisso com os tempos modernos!

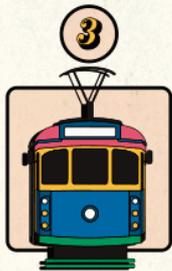


Modernismo

Podemos superar a oposição que acha mais fácil imitar do que criar.

Nós somos a geração de hoje: ou nos entregamos o Brasil, ou o arrancamos das mãos desses passadistas, de inteligência dominada pelo frio da velhice, e que se julgam com o direito de guiá-lo somente porque são filhos mais velhos.

Andar com os velhos é envelhecer com eles!



Modernismo

Envolver-se com a tradição e o passado é voltar-se para a imitação, é reproduzir um

Brasil que é muito pouco nosso, porque o construímos auxiliados por elementos a que ainda hoje nos aprisiona, dos quais nós procuramos desprender hoje.

O pensamento humano não se acorrenta.

Não vivemos mais no século de carros de boi, mas sim no do automóvel e do aeroplano.

Vamos erguer vôo para o futuro!



(FRENTES E VERSO DAS CARTAS MANIFESTO)



Confeitaria Crystal

Atualmente só se fala em chá-dançante!
Realizados nas confeitarias da cidade,
os chá-dançantes são sucesso entre
os rapazes e as moças.

Esses eventos podem ser uma
ótima forma de se divertir e
de conhecer novas pessoas.

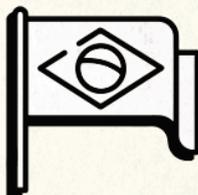
Nosso povo nem gosta de chá, mas
quem não gosta de um chá-dançante?



Cine Royal

O escurinho do cinema é um
lugar ideal para trocar bilhetinhos
apaixonados pelas poltronas, mas
também abre espaço para pequenos
furtos de objetos que as pessoas que
não estão acostumadas com o local
colocavam na cadeira.

**Escolha um jogador e troque uma
de suas cartas manifesto com ele.**



Praça da Independência

As invenções modernas têm mudado
um pouco as diversões na cidade.

Várias pessoas têm se reunido na
Praça da Independência para ouvir
o rádio transmitido pela sede do
Diário de Pernambuco.



Igreja Nossa Senhora da Conceição dos Militares

A igreja se ergue com sua belíssima e
tradicional arquitetura, uma herança
histórica no meio da cidade.

Na sombra projetada na frente da igreja,
uma mulher vende mungunzá e tapioca,
comidas típicas de um nordeste
riquíssimo em história e tradição.

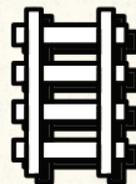


Sede do Diário de Pernambuco

O Diário de Pernambuco, que tem sua sede localizada na Praça da Independência, tem representado um importante espaço de discussão intelectual para aqueles que defendem diferentes formas de se pensar na construção da identidade nacional.

Você é mais Regionalista ou Modernista?

Pegue uma carta manifesto.



É muito comum que às 17 horas, as pessoas saiam para passear na Rua Nova, como uma forma de mostrar o que está na moda, além de procurar pretendentes.

Será que você tem um tempinho para um passeio?

Pegue o bonde e escolha uma parada na Rua Nova.



Café Lafayette

A esquina Lafayette é um grande ponto de encontro para intelectuais discutirem suas ideias sobre os valores da época.

As discussões sobre o modernismo tem se acirrado, será que você seria capaz de defender seus ideais no final?

Vá direto até o Café Lafayette e troque suas cartas manifesto com um jogador da sua escolha.



Sede do Jornal do Commercio

A imprensa vem exercendo um papel fundamental na divulgação das mudanças que estão ocorrendo na cidade.

O jornal também vem sendo um importante espaço para divulgação de ideias dos intelectuais da época.

Pegue uma carta manifesto



O carnaval é, talvez, uma das festas mais famosas da cultura popular Pernambucana.

Uma troça carnavalesca está passando na rua, com seus estandartes, pessoas fantasiadas e muita música.

Pelo visto você se distraiu e deixou cair uma carta.

Descarte uma carta manifesto.



Teatro de Santa Isabel

O Teatro de Santa Isabel é palco para vários tipos de exposições artísticas.

Concertos de violino, flauta, piano e apresentações diversas fazem do local um ótimo ponto para aqueles que apreciam as artes.

Pegue uma carta manifesto.



Praça da República

Os piqueniques nas praças públicas são considerados elegantes festas ao ar livre e tem se tornado cada vez mais populares.

Eles também podem ser ótimos espaços para compartilhar ideias sobre a modernização da cidade e o modernismo nas artes.

Dê uma espiada nas cartas manifesto de um jogador à sua escolha.

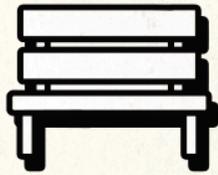


Os bondes elétricos tem facilitado muito a locomoção pela cidade.

É possível passar pelos principais pontos da cidade de forma rápida e prática.

Mas nem sempre as invenções modernas vão te ajudar: um bonde acabou de quebrar na sua rua e talvez isso demore um pouco.

Fique uma rodada sem jogar.



Praça Joaquim Nabuco

Repentistas vindos do interior do estado estão trazendo suas poesias carregadas de regionalismos para as cidades, locais públicos de lazer, viram seus palcos.

Essa paisagem demonstra o encontro do moderno com o popular.



Lyceu de Artes de Ofícios

O Lyceu de Artes e Ofícios é um ótimo lugar para aprender um pouco mais sobre arte.

Que tal você indicar alguém que precisa de um pouquinho mais de estudo antes de continuar nessa jornada modernista?

Escolha um jogador para ficar uma rodada sem jogar.



A modernidade tem mudado a dinâmica urbana e facilitado a locomoção pela cidade.

Com os bondes é possível passear e admirar as belezas da cidade que carrega sua tradição histórica, mas também se abre para as novas invenções.

Pegue o bonde elétrico e vá diretamente para um local de sua escolha.



(FRENTES E VERSO DAS CARTAS DA CIDADE)

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rômulo Santos de. **Oswald de Andrade e Gilberto Freyre: sentidos do “nacional” e do “regional” na construção da brasilidade.** 2017. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/27603>. Acesso em: 4 mar. 2023

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

COSTA, Thais Santos. **Pracinha do Diário: Exercício de paisagem para um espaço público pulsante na história do Recife.** 2022. 119 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

COUCEIRO, Sylvia Costa. **Artes de viver a cidade: conflitos e convivências nos espaços de diversão e prazer do Recife nos anos 1920.** 2003. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7387>. Acesso em: 4 mar. 2023

FREYRE, Gilberto. **Manifesto Regionalista.** 6ª Edição. MEC/IJNPS. 1976

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Fliertando com o caos: os jogos no ensino de história.** Contido em Jogos e ensino de história. P. 9-18. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

INOJOSA, Joaquim. **O Brasil Brasileiro.** Rio de Janeiro: Editora Meio-Dia, 1977.

MELO, Paulo Henrique Rodrigues. **“Dando forma, vida e cor”:** a pintura de paisagens e a construção da identidade cultural no Recife (1922-1932). 138 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em História) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2010.

MOREIRA, Fernando Diniz. **A construção de uma cidade moderna: Recife (1909-1926).** Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Urbano - UFPE, Recife, 1994.

MOTA, Alves da. **No tempo do bonde elétrico.** Recife: Bagaço, 1997.

NETO, Diomedes de Oliveira. **Entre tradições e modernidades: representações sobre a arquitetura neogótica nas décadas de 1910 e 1920 na cidade do Recife.** 2021. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Departamento de História, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2021

OLIVEIRA, Natália F. **O IMAGINÁRIO REPUBLICANO ATRAVÉS DA IMPRENSA NO INÍCIO SÉCULO XX: ARTHUR BERNARDES E AS DISPUTAS OLIGÁRQUICAS.** In: XXI Encontro Regional de História da ANPUH-MG: História, Democracia e Resistências, Montes Claros, 2018.

PARAÍSO, Rostand. **A esquina do Lafayette e outros tempos do Recife**. Recife: Cia Editora de Pernambuco, 2001.

_____. **A velha Rua Nova e outras histórias**. Recife: Bagaço, 2002.

PEREIRA, N. M.; TORELLY, G. **O Jogo e o conceito**: sobre o ato criativo na aula de História. DOI10.5216/o.v15i1.34727. OPSIS, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 88–100, 2015. DOI: 10.5216/o.v15i1.34727. Disponível em: <https://periodicos.ufcat.edu.br/Opsis/article/view/34727>. Acesso em: 4 mar. 2023.

PERRUSI, Gadiel. **A cidade do Recife (1908-1930)**: o crescimento urbano, o comércio e a indústria. In: Anais do VII Simpósio Nacional de História da ANPUH, 1979.

REZENDE, Antonio Paulo de Moraes. **(Des)encantos modernos**: histórias da cidade do Recife na década de vinte. Recife: FUNDARPE, 1997.

ROCHA, Tadeu. **Roteiros do Recife**. Recife: Gráfica Ipanema, 1967.

SETTE, Mário. **Arruar**: história pitoresca do Recife Antigo. Recife: Secretaria de Educação e Cultura, 1978.

_____. **Maxambombas e maracatus**. Recife: Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 1981.

_____. **Anquinhas e Bernardas**. Recife: FUNDARPE, 1987.

_____. **Os Azevedos do Poço**. Recife: FUNDARPE, 1985.

_____. **Seu Candinho da Farmácia**. Recife: Fundação de Cultura da Cidade do Recife, 1984.

SEVCENKO, Nicolau (org.). **História da vida privada no Brasil** – volume 3. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____. **Literatura como Missão**: tensões sociais e criação cultural na Primeira República. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

SILVA, Jaílson P. da. **O encanto da velocidade**: automóveis, aviões e outras maravilhas no Recife dos anos 20. Recife: Dissertação (Mestrado em História) UFPE, 2002.

SILVA, L. V.; GIACOMONI, M. P.; OLIVEIRA, P. H. P. de; CUNHA, M. C. **A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil**: um estudo do estado do conhecimento. História & Ensino, [S. l.], v. 26, n. 2, p. 374–399, 2020. DOI: 10.5433/2238-3018.2020v26n2p374. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/38781>. Acesso em: 4 mar. 2023.

WEINSTEIN, Flávio Teixeira. **As cidades enquanto palco da modernidade**: o Recife de princípios do século. Recife: Dissertação (Mestrado em História) - UFPE, 1994.

Z Aidan, Noêmia. **O Recife nos trilhos do bonde de burro: 1871-1914.** Recife: Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento urbano) - UFPE, 1991